

## GARRA Y COLMILLO

### TRAMA

Si incluyes una o más cartas en tus mazos con el símbolo de Garra y Colmillo, muestra esta carta a tu oponente en el paso de revelar bandas, y utiliza estas reglas en la partida.

Al inicio de la activación de un guerrero amigo, puedes **tambalear** a ese guerrero.

Un guerrero (de cualquier banda) es salvaje mientras se cumpla cualquiera de las siguientes condiciones:

Ese guerrero tiene uno o más marcadores de Carga

Ese guerrero se **tambalea**

Ese guerrero tiene dos o más fichas de herida

### OBJETIVO



## FUERZA HURACANADA

**Dual:** Puntúa en un final de la fase si:  
Cada guerrero amigo superviviente está en territorio enemigo  
Y: No hay guerreros enemigos en tu territorio.  
*Atraviesan las filas del enemigo como una tormenta a través de los cultivos.*

5/32  
© GW 2022

3

### OBJETIVO



## COMPROMISO TOTAL

**Dual:** Puntúa en un final de la fase si:  
Hay tres o más guerreros amigos en territorio enemigo  
Y: Cada uno de esos guerreros es salvaje.  
*¿Quién necesita de tácticas?*

4/32  
© GW 2022

2

### OBJETIVO



## FOCO DE ATENCIÓN

**Dual:** Puntúa en un final de la fase si:  
Un líder amigo está a 2 hexágonos o menos de dos o más guerreros diferentes que a su vez pertenecen a dos o más bandas  
Y: Ese líder está en territorio enemigo.  
*Hay guerreros incapaces de superar al afán de protagonismo.*

3/32  
© GW 2022

2

### OBJETIVO



## ABRAZAR LA BRUTALIDAD

**Auge:** Puntúa de inmediato tras una activación si cada guerrero amigo superviviente es salvaje.  
*A medida que despierta Ghur, algunos guerreros ceden para dar paso al instinto.*

1/32  
© GW 2022

1

### OBJETIVO



## DEVASTACIÓN FEROCIZ

**Dual:** Puntúa en un final de la fase si:  
Cada guerrero amigo superviviente es salvaje y/o Inspirado  
Y: No hay guerreros que ocupen objetivos.  
*Proliferan las batallas en toda Ghur, amenaza para las civilización que se aferran a la vida.*

2/32  
© GW 2022

2

### OBJETIVO



## ESPECTÁCULO MACABRO

**Auge:** Puntúa de inmediato tras una acción de Ataque de un guerrero amigo que deje a su blanco fuera de combate, si ese guerrero amigo era salvaje antes de que lo activases.  
*Parte leal servidor, parte perro de caza.*

7/32  
© GW 2022

1

### OBJETIVO



## MANADA SIN LÍDER

Puntúa en un final de la fase si cada líder enemigo está fuera de combate.  
*"Mejor echad a correr, hombrecillos".  
- Hrothgorn Mantrapper*

6/32  
© GW 2022

1

### OBJETIVO



## PARANGÓN DE FEROCIDAD

**Auge, Híbrida:** Puntúa de inmediato tras una acción de Ataque de un guerrero amigo salvaje que deje fuera de combate al blanco si:  
Ese guerrero amigo está en territorio enemigo  
O: El blanco era un líder enemigo.  
*Al ceder ante las órdenes de Ghur, hay guerreros que hallan una fuerza que ignoraban poseer.*

10/32  
© GW 2022

1



 <p><b>OBJETIVO</b></p> <p><b>DESTROZADO</b></p> <p><b>Auge:</b> Puntúa de inmediato tras una acción de Ataque de un guerrero amigo que deje a su blanco fuera de combate, si ese guerrero amigo estaba apoyado por uno o más guerreros salvajes.</p> <p><i>"Así bastará, muchachos". - Haskel Hexbane</i></p> <p>8/32 © GW 2022</p>	 <p><b>OBJETIVO</b></p> <p><b>SALVAJISMO SUPREMO</b></p> <p><b>Auge, Dual:</b> Puntúa de inmediato tras una acción de Ataque de un líder amigo salvaje si: El blanco ha quedado fuera de combate Y: Ese es el segundo o subsiguiente guerrero que tu líder ha dejado fuera de combate. <i>Para algunos el salvajismo es vital como respirar.</i></p> <p>11/32 © GW 2022</p>	 <p><b>OBJETIVO</b></p> <p><b>MOVERSE O MORIR</b></p> <p>Puntúa en un final de fase si cada guerrero amigo superviviente tiene uno o más marcadores de Movimiento y/o Carga.</p> <p><i>Quedarse quieto en el Bosque Nudoso es arriesgarse a sufrir una docena de muertes horribles.</i></p> <p>9/32 © GW 2022</p>
 <p><b>GAMBITO • ARDID</b></p> <p><b>ENCANTAMIENTO VINCULADOR</b></p> <p>Elige un guerrero salvaje a 3 hexágonos o menos de tu líder. El jugador de ese guerrero tira un dado de defensa por cada una de las mejoras asignadas a ese guerrero. Si obtiene uno o más resultados , no pasa nada. De otro modo, el guerrero elegido es una bestia. Este efecto <b>persiste</b> hasta que el guerrero elegido o tu líder queden fuera de combate.</p> <p>13/32 © GW 2022</p>	 <p><b>OBJETIVO</b></p> <p><b>JUGAR CON LA PRESA</b></p> <p><b>Auge:</b> Puntúa de inmediato tras una acción de Ataque de un guerrero amigo si uno o más guerreros enemigos son vulnerables.</p> <p><i>Incluso los depredadores más feroces pueden jugar con su presa.</i></p> <p>12/32 © GW 2022</p>	 <p><b>GAMBITO • ARDID</b></p> <p><b>PANTANO DE SANGRE</b></p> <p><b>DOMINIO</b></p> <p>+1 Movimiento a los guerreros Khorne. Los demás guerreros tienen atributo Movimiento de 2 mientras efectúen una acción de Movimiento que no forme parte de una superacción de Carga. Este efecto <b>persiste</b> hasta el final de la ronda o hasta que se juegue otro gambito Dominio.</p> <p>17/32 © GW 2022</p>
 <p><b>GAMBITO • ARDID</b></p> <p><b>HACERSE OBEDECER</b></p> <p>Elige un guerrero bestia o salvaje. Empuja al guerrero elegido 1 hexágono, o hasta 4 hexágonos si es un guerrero amigo, de modo que acabe adyacente a un guerrero amigo.</p> <p><i>Se necesita una fuerte voluntad para controlar a quienes caen bajo la influencia de Ghur.</i></p> <p>14/32 © GW 2022</p>	 <p><b>GAMBITO • ARDID</b></p> <p><b>MANDO OSCURO</b></p> <p>Elige un guerrero bestia o salvaje. Inflige 1 de daño a un guerrero enemigo adyacente al guerrero elegido.</p> <p><i>Despiertos los instintos salvajes, hasta un animal antes domesticado puede volverse peligroso.</i></p> <p>15/32 © GW 2022</p>	 <p><b>GAMBITO • ARDID</b></p> <p><b>BRUTALIDAD RESUELTA</b></p> <p>La primera acción de Ataque con Alcance 1 efectuada en la siguiente activación tiene <b>Romper</b> o <b>Apresar</b>: decide entre ambas en el paso de declarar acción de Ataque.</p> <p><i>Hay quienes consideran la violencia la única respuesta.</i></p> <p>16/32 © GW 2022</p>



<p><b>GAMBITO • ARDID</b></p> <p><b>RENDICIÓN INTERNA</b></p> <p>Elige un guerrero amigo. El guerrero elegido es <b>salvaje</b>.          + Dados a las acciones de <b>Ataque</b> con Alcance 1 del guerrero elegido.          -1 Defensa ante el guerrero elegido, hasta un mínimo de 1. Este efecto <b>persiste</b> hasta que ese guerrero quede fuera de combate.  <i>Convertirse al mismo tiempo en menos y en más.</i></p> <p>18/32 © GW 2022</p>	<p><b>GAMBITO • ARDID</b></p> <p><b>ROBLENDREDOS ACECHANTES</b></p> <p><b>DOMINIO</b></p> <p>Los hexágonos de <b>cobertura</b> también son hexágonos <b>letales</b>. Este efecto <b>persiste</b> hasta el final de la ronda o hasta que se juegue otro gambito <b>Dominio</b>.  <i>Un guerrero podría pasar por alto a un roblendredo hasta acabar siendo su alimento.</i></p> <p>19/32 © GW 2022</p>	<p><b>GAMBITO • ARDID</b></p> <p><b>PRISA IMPRUDENTE</b></p> <p>+2 Movimiento a los guerreros en la siguiente activación. Tras la siguiente activación, <b>tambalea</b> a cada guerrero que haya efectuado una o más acciones de <b>Movimiento</b> durante esa activación.  <i>La densa vegetación dificulta el avance.</i></p> <p>21/32 © GW 2022</p>
<p><b>GAMBITO • ARDID</b></p> <p><b>NIEBLA DEPREDADORA</b></p> <p><b>DOMINIO</b></p> <p>Tras la activación de cada guerrero, <b>tambaléalo</b> a menos que ese guerrero haya efectuado una o más acciones de <b>Ataque</b> con Alcance 1 o Alcance 2 durante esa activación. Este efecto <b>persiste</b> hasta el final de la ronda o hasta que se juegue otro gambito <b>Dominio</b>.</p> <p>20/32 © GW 2022</p>	<p><b>MEJORA</b></p> <p><b>GARRAS BESTIALES</b></p> <p><b>ACCIÓN DE ATAQUE</b></p> <p>1 2 2</p> <p>Arrebato: Mientras este guerrero sea <b>salvaje</b>, puedes <b>repetir</b> cualquier número de dados de ataque de la tirada de ataque.</p> <p>23/32 © GW 2022</p>	<p><b>GAMBITO • ARDID</b></p> <p><b>ESTACIÓN SALVAJE</b></p> <p>Elige uno o más guerreros amigos. <b>Cura</b> (1) y <b>tambalea</b> a cada guerrero elegido.  <i>Al despertar Ghur, poblaciones enteras se han sumido en el salvajismo en meros instantes.</i></p> <p>22/32 © GW 2022</p>
<p><b>MEJORA</b></p> <p><b>TRANSFORMACIÓN BRUTAL</b></p> <p>No puedes asignarla a un <b>Líder</b> o un guerrero <b>Grande</b>.          Este guerrero es una <b>bestia</b>.          +2 Daño a las acciones de <b>Ataque</b> con Alcance 1. Este guerrero no puede efectuar superacciones.</p> <p>25/32 © GW 2022</p>	<p><b>MEJORA</b></p> <p><b>LLAMABESTIAS</b></p> <p>Cuando un guerrero amigo <b>salvaje</b> sea el blanco de una acción de <b>Ataque</b>, este guerrero <b>apoya</b> a ese guerrero.  <b>Reacción:</b> Después de que se <b>empuje</b> a un guerrero <b>salvaje</b>, salvo por esta reacción, <b>empuja</b> a ese guerrero 1 hexágono hacia este guerrero.  <i>A los que dominan a las bestias les encajan bien los cambios de Ghur.</i></p> <p>24/32 © GW 2022</p>	<p><b>MEJORA</b></p> <p><b>INSTINTOS SALVAJES</b></p> <p>Este guerrero es una <b>bestia</b>.          +1 Daño a las acciones de <b>Ataque</b> con Alcance 1 de este guerrero. Cuando se active, este guerrero efectúa una acción de <b>Ataque</b> si puede; de otro modo, efectúa una acción de <b>Carga</b> si puede; de otro modo, efectúa una acción de <b>Movimiento</b> que termina más cerca del guerrero enemigo más cercano. Si no puede efectuar ninguna de estas acciones, no se le puede activar.</p> <p>27/32 © GW 2022</p>





MEJORA

**FIERA ALTERACIÓN**

No puedes asignarla a un guerrero Grande.

Este guerrero es una **bestia**.

+1 Movimiento

+ Heridas

Las **acciones de Ataque** con Alcance 1 y Alcance 2 tienen **Rechazar 1**.

26/32  
© GW 2022

MEJORA

**DON DE VITALIDAD****MUTACIÓN**

No puedes asignarla a un guerrero Grande.

Al final de la fase de acción, **Cura (1)** a este guerrero.  
**Reacción:** Tras una **acción de Ataque** de un guerrero amigo que deje fuera de combate a un guerrero enemigo, si esta carta está en tu mano, asigna esta mejora a ese guerrero amigo. Esto no cuesta puntos de gloria.

29/32  
© GW 2022

MEJORA

**DON DE FEROCIDAD****MUTACIÓN**

+1 Dados a las **acciones de Ataque** con Alcance 1 de este guerrero.

**Reacción:** Tras una **acción de Ataque** de un guerrero amigo que deje fuera de combate a un guerrero enemigo, si esta carta está en tu mano asigna esta mejora a ese guerrero amigo. Esto no cuesta puntos de gloria.

28/32  
© GW 2022

MEJORA

**TOZUDO COMO UNA MULA**

Las bandas enemigas no pueden **empujar** a este guerrero.

Además, mientras este guerrero sea **salvaje**, puedes **repetir** un dado de las tiradas de defensa de este guerrero.

*"No podrás conmigo, bestia". - Obryn el Bravo*

32/32  
© GW 2022

MEJORA

**CAZADOR NATURAL**

+1 Movimiento

Mientras el blanco de este guerrero sea **salvaje** y/o esté **atrapado**, las **acciones de Ataque** de este guerrero tienen **Apresar**.

*Este guerrero sabe que su lugar está en lo alto de la cadena trófica.*

31/32  
© GW 2022

MEJORA

**MARCA DE LA ESTAMPIDA**

Este guerrero es una **bestia**.

+1 Movimiento

+2 Movimiento, en su lugar, mientras este guerrero sea **salvaje**.

No se puede **tambalear** a este guerrero mientras sea **salvaje**.

*Despiertan más que meros instintos depredadores.*

30/32  
© GW 2022